

Elvio Manganaro  
**Del gioco e del montaggio**

---

Abstract

Il testo che segue è l'abstract inviato agli autori lo scorso luglio. Aveva lo scopo di illustrare le ragioni del numero. Ai curatori è parso di qualche utilità riproporlo in apertura anche ai lettori.

Parole Chiave

Gioco — Pedagogia — Didattica — Montaggio

---

L'impulso al gioco sta a metà strada tra sensibilità e intelletto, dice Schiller.

È uno spazio innanzitutto estetico che raccorda materia e forma.

Tra materia e forma c'è sempre stato il gioco dell'arte, il gioco dell'architettura.

I bambini con furore smontano e rimontano i giochi che gli adulti donano loro. Così attraverso il gioco avviene l'appropriazione del mondo esterno, ma anche il suo allontanamento nella costruzione di un mondo nuovo, dove i pezzi di ieri sono riconnessi in modi nuovi e imprevedibili.

È l'azione trasformativa che si esprime attraverso il gioco.

Queste cose le scrive Benjamin quando parla dei giocattoli.

Ora, ci sono diversi tipi di gioco. Quelli fisici, di abilità, di azzardo, di rappresentazione.

Qui interessa il gioco come processo combinatorio, come capacità di assemblaggio: fare a pezzi la bambola per rimontarla diversa.

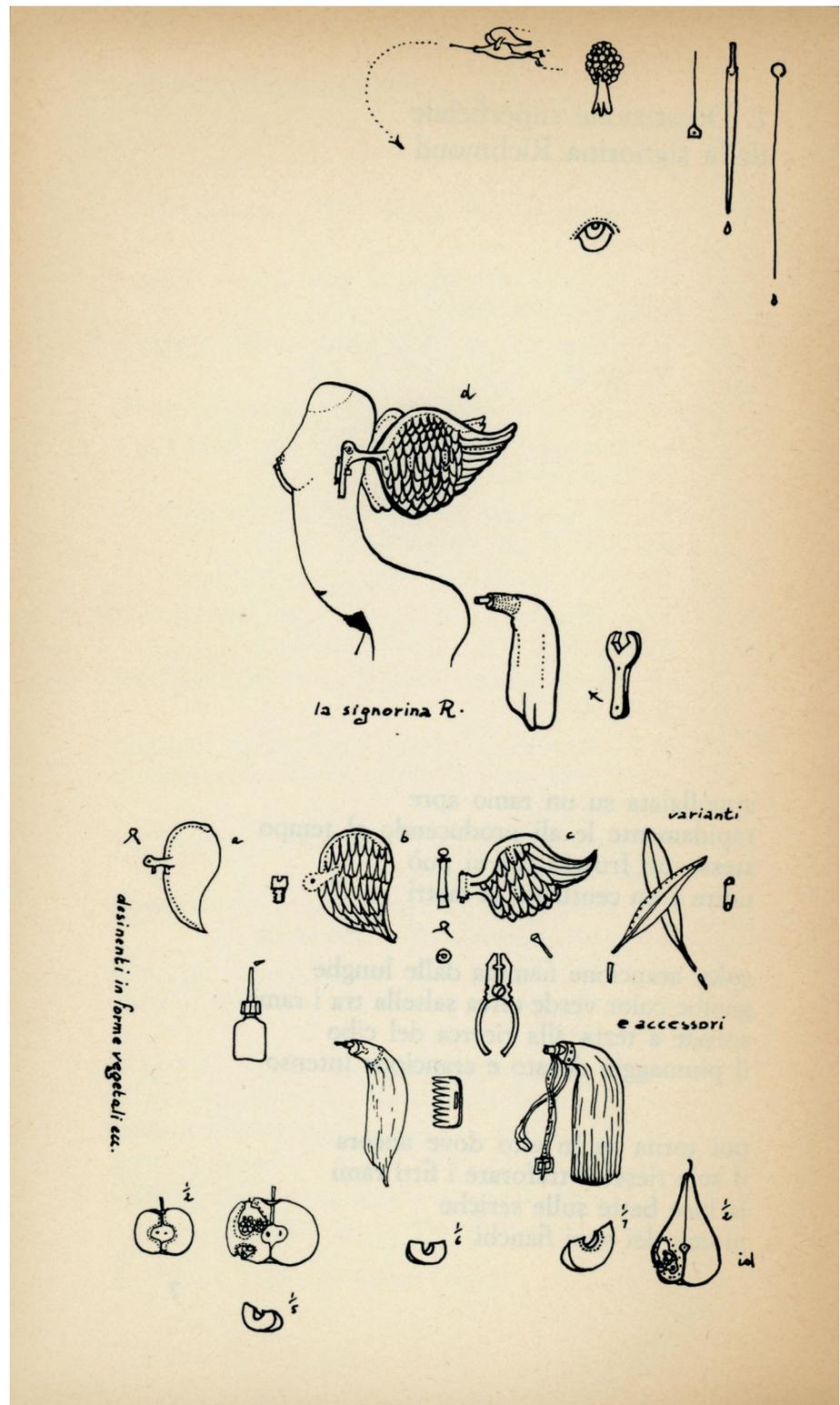
Un poco gioco di abilità, un poco di rappresentazione. Anche l'azzardo non è estraneo. Nel senso della casualità che sempre alimenta ogni gioco, che precede la sua strutturazione in un insieme di regole condivise.

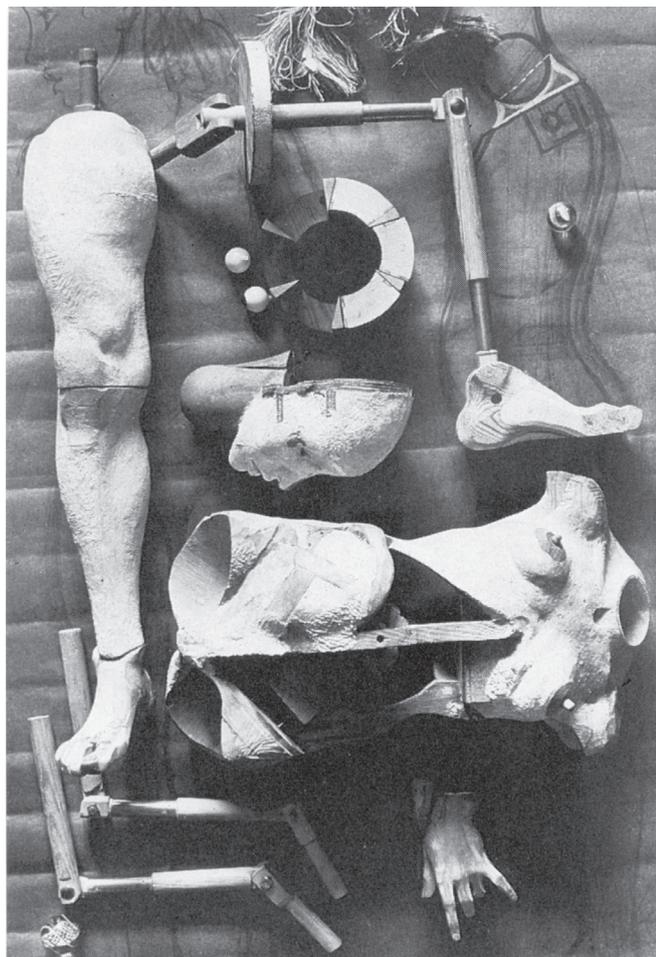
Dunque gioco e montaggio partecipano delle medesima tensione trasformativa.

Dunque gioco e montaggio si oppongono al reale.

Fare a pezzi la realtà per rimontarla diversa. Questo ha sempre fatto il cinema.

**Fig. 1**  
Commento visivo di Gianfranco Baruchello a *Le ballate della signorina Richmond* di Nanni Balestrini (Roma 1977).





**Fig. 2**

Hans Bellmer, *Poupée: Variations sur le montage d'une mineure articulée*, da "Minotaure" 5, 1934.

In più gioco e montaggio invitano a farcela con poco: con i pezzi di scarto, con i residui del mondo degli adulti. Con le architetture di ieri o dell'altro ieri. Quelle che lo Spirito del tempo lascia indietro. Quelle da cui, per troppo amore, non possiamo staccarci.

È un messaggio di speranza, in fondo.

Non sbagliava Sklovskij quando sosteneva che nella vita tutto è frutto di montaggio.

Se si vuole capire cosa sia l'arte bisogna procedere a smontare la bambola. Sarà una storia di errori, di ritorni, di sconfitte. Di tentativi di venire a capo al labirinto infinito di possibilità.

Solo allora avremo un'altra bambola.

Elvio Manganaro (Pavia, 1976), architetto, è dottore di ricerca in Composizione architettonica dal 2009, con una tesi sulle "Scuole di architettura". Attualmente è ricercatore in Composizione architettonica e urbana presso il Politecnico di Milano. Ha pubblicato: *L'altra faccia della luna. Origini del neoliberty a Torino* (Melfi 2018); con A. Ronzino, *Corpo a corpo con un capo d'opera dell'architettura d'autore piemontese a mezzo dell'architettura d'autore piemontese / Hand-to-hand with a masterpiece of Piedmontese auteur architecture by means of Piedmontese auteur architecture* (Santarcangelo di Romagna 2018); *Warum Florenz? O delle ragioni dell'espressionismo di Michelucci, Ricci, Savioli e Dezzi Bardeschi* (Melfi 2016); *Scuole di architettura. Quattro saggi su Roma e Milano* (Milano 2015); *Funzione del concetto di tipologia edilizia in Italia* (Milano 2013).